

**Bienvenidos a la Guía del Usuario de:**



(15-11-2014)

PS2SX es un GUI de PS2PSXe creado con la intención de hacer más cómodo el uso de dicho emulador. PS2SX usa también versiones personalizadas de uLaunchELF y RadShell.

PS2SX: Howling Wolf & Chelsea Software

PS2PSXe: ffgriever

uLaunchELF: dlanor

RadShell: (sorry, no encontré ningún dato acerca de sus creadores)

Agradecimientos: nokiajavi, ibisjc

(varias de las imágenes de esta guía corresponden a la versión 1.2 del programa)

## What the .....?

Si, eso mismo dije yo cuando ffgriever publicó la primera BETA de PS2PSXe allá por el año 2010. ¿Cómo pretendía hacer un emulador que solo funcionara por línea de comandos? Allí fue cuando el abuelo de este proyecto surgió ... y digamos que nació cojo. uPS2PSXe fue el primer intento por un GUI de dicho emulador, lástima que se quedó en proyecto y que no salió de la Scene Hispana. La idea de dicho GUI era que los juegos los instalase el usuario en la PC y que una interfaz que contara con controles sencillos y coverart para el juego fuera quien los cargase en el PlayStation 2. Acepto que en aquel momento yo era un super dummy en lo de programar y que si bien podía hacer cosas, mis scripts no eran los mejores, de ahí las limitantes iniciales de ese antiguo GUI de solo tener soporte para hasta 6 juegos, de no poder ni siquiera editar bien el PSX.FIL, de no mostrar porcentaje de copia.....

En fin, ese proyecto inicial lo suspendí porque cuando logré dominar todo lo que necesitaba para poder hacer el GUI correctamente, me di cuenta de que esa idea inicial que tenía era un chasco, si bien todo podía engranar, requería mucho código y además requería arreglar varias cosas que ya estaban adelantadas de una X manera. En resumen, el proyecto quedó engavetado en 2012.

En el año 2013, cerca de mayo, se me da la idea de retomar el proyecto. PS2PSXe tenía ya grandes adelantos y me di a la tarea de analizar los GUI existentes y los bundles creados por los usuarios.

Una vez más: What the .....!?!?!?!?!?!?!?!?!?!?!?!?!?!?!?!?

ffgriever había creado una interfaz digna de un emulador, pero aún tenía tres problemas por arreglar (junto a un bono extra):

1-Compatibilidad: En los emuladores hay una frase muy común: “Con cada nueva versión arreglas un problema y generas otro”. Este aspecto es muy notable al ejecutar juegos como “Tales Of Destiny II” (aka: “Tales Of Eternia”) en r202 y luego en r198. Con tantas versiones existentes del emulador y con la baja compatibilidad de cada uno, ¿cómo es posible que el GUI no permita elegir la versión a cargar (202 y pre-202\*, además, seleccionar una pre-202 de un bundle es incómodo)? Muchos usuarios han creado varios bundles con la intención de solucionar este inconveniente.

2-Ultra Adulto: Dejemos esto claro: si bien los homebrew como los emuladores no están orientados a que los niños los usen, bien sabemos que en muchos lugares, sobretodo en países de Latinoamérica, los niños usan más homebrew que los mismos adultos que los instalamos. No me malentiendan, PS2PSXe como todo emulador es difícil de configurar y usar, pero ese no es el punto: el punto es que el programa no es a prueba de niños. Softwares como OPL tienen versiones Childproof en las que no se permite que se cambien las configuraciones. Si un padre con conocimiento, deja el emulador listo para que su hijo juegue el juego que guste de los que tiene con solo cargarlo, no le gustaría que “trasteando” el niño le acabe con la maravillosa configuración que tiene hecha.

3-Ningún juego es igual a otro: Si se han tomado el trabajo de revisar los foros, notarán que todos los juegos llevan configuraciones distintas en PS2PSXe y tener que estar cambiando configuraciones cada vez que vamos a cambiar de juego es realmente incómodo.

Bono-Estilo: No niego que la interfaz del GUI de ffgriever es bastante atractiva, pero no llega a lo que son las interfaces de los programas actuales. Casi todos los programas de carga de juegos que vemos ahora en la Scene tienen para ver la portada ó el icono del juego por lo menos, además, eso de ir a buscar el ISO, a veces incomoda un poco.

Al ver todo eso me miré al espejo y me dije: “.....José.....ya ellos lo arreglarán” y como al otro día no arreglaron nada, me puse a idear el ¿cómo crear un GUI que tenga todo en un solo pack/bundle y que realmente sirviera de algo más que mi intento anterior?

\* pre-202: las versiones anteriores al r202

## Comenzando la Odisea:

Bien, ya con todas las herramientas en las manos, tocaba analizar lo que teníamos y ahí se descubre el primer “cambolo” (piedra enorme) en el camino, la incompatibilidad de versiones: Si miran todos los bundles de internet, las versiones R33 al R198 están separadas del R202. Eso es porque el plugin de audio varía y para incomodarnos a todos: las dos versiones se encuentran en la misma ubicación, o sea, o los separas ó no funcionan.

La solución para eso era personalizar el emulador r202 y cambiarle la ruta, lo cual se incomoda un poco al no tener el código fuente del emulador, pero igual se podía intentar.

Luego de resolver ese problema hubo que idear una forma para que el GUI no se demorara lo que mi GUI anterior se demoraba para leer un PSX.FIL. Así fueron ideadas las carpetas art, conf y files, las cuales no solo organizaban todo, si no que también aceleran enormemente la edición y navegación de los archivos de configuración y páginas de carga de juegos.

Mi recomendación a los que lean esto y tienen entre manos el proyecto de un bundle ó un GUI es que tomen todos los emuladores del R33 al R198 y los junten en una carpeta, y que usen radshell para definir que emulador carga qué juego. Para el R202 cambien la ubicación del plugin (HxD los puede ayudar con eso) y júntenlo junto a los otros emus. El resto depende de ustedes.

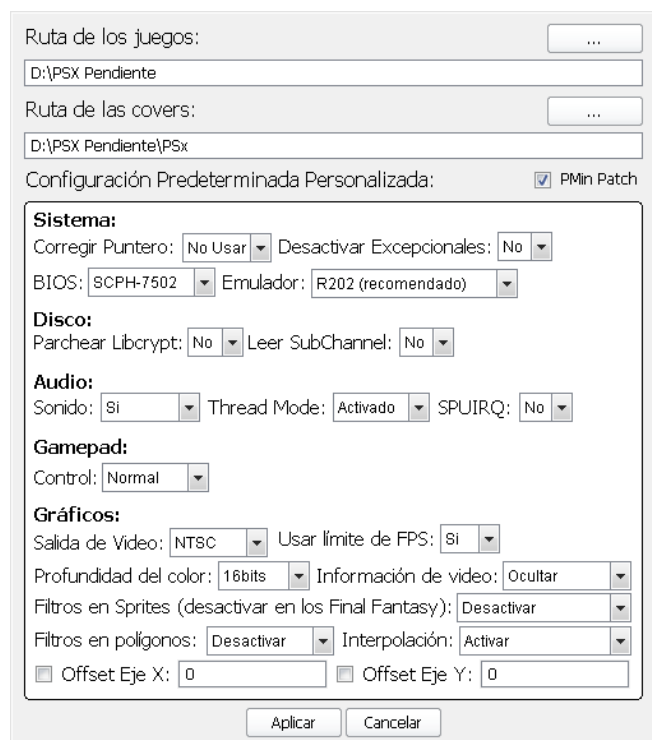
La segunda piedra era hacerlo fácil de usar y de una forma que los usuarios menos avanzados no se confundieran tan fácilmente. Ejemplo: en los foros muchos usuarios dicen que no saben qué ELF ejecutar para cargar el GUI de PS2PSXe y muchos preguntan una y otra vez la forma de cambiar de un emu para otro entre otras muchas dudas. Poco a poco me puse a analizar las dificultades de los usuarios e intenté resolverlas ó por lo menos, facilitar las cosas.

## Antes de empezar:

La primera vez que carguen PS2SX en la PC, les recomiendo que lo configuren, para eso, diríjense al botón “Configurar PS2SX”:



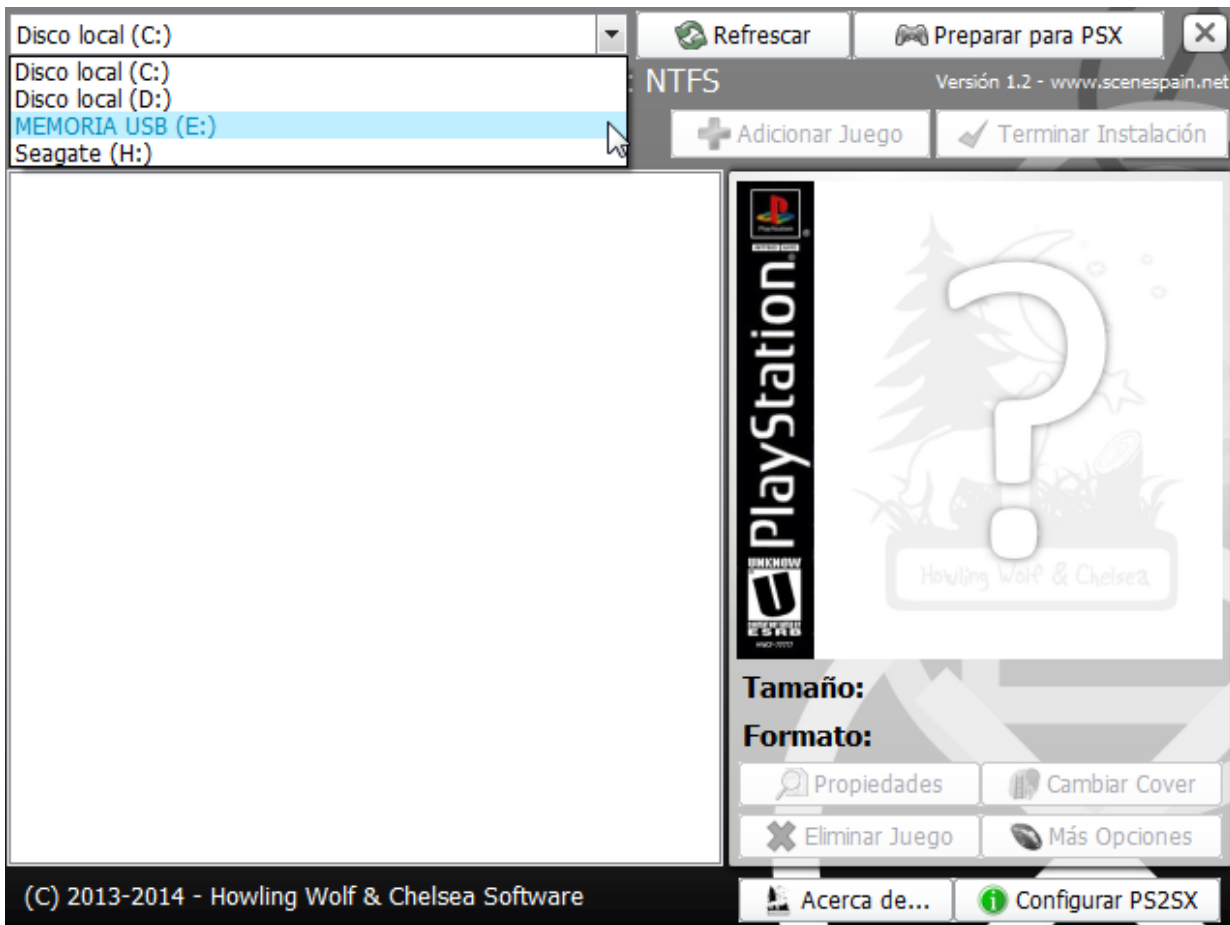
Una vez ahí, decidiremos en qué carpeta es en la que guardamos nuestros juegos de PSX y en dónde es que tenemos sus carátulas. A la hora de buscar un juego para instalarlo ó de ponerle una cover al juego, el programa nos llevará a esas carpetas respetivamente. También aquí podremos decidir cuál será la configuración que se le aplicará a los juegos por defecto. Les recomiendo que ajusten en especial la salida de video y que decidan si ponerla en “PAL” ó en “NTSC”. “PMin Patch” es una función que está ahí por estar. No tiene utilidad en el emulador, pero bueno, decidí ponerla. Lo que hace es lo mismo que “Don’t Copy My PSX”, protege los CCD de PSX contra copia una vez grabados con “CloneCD 4.0.1.9” específicamente, permitiendo copiar los primeros 128MB del CD solamente.



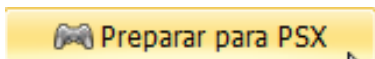
Luego de terminar de configurar el programa, damos “Aplicar”.

## Instalando un juego:

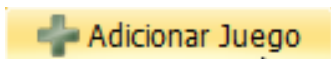
Empecemos por seleccionar el dispositivo a usar. Los juegos pueden ser instalados en Memorias Flash, Discos duros, etc. Para poder ser cargados en el PlayStation 2 su sistema de archivos debe ser FAT32. NOTA: La instalación en memorias flash que copian a menos de 5MB/s se ve severamente ralentizada con PS2SX. Recomiendo instalar los juegos en cualquier disco duro de la PC y luego copiar la carpeta "HWC-PSX" a la memoria, así ahorrarán tiempo de instalación. En el caso de las memorias USB 3.0 no hay problema alguno.



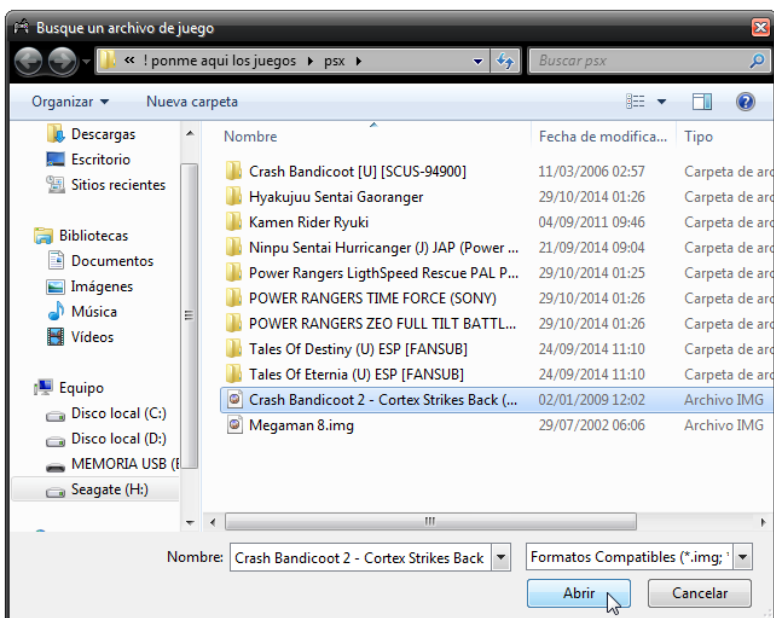
Una vez que seleccionamos el dispositivo a usar le damos a :



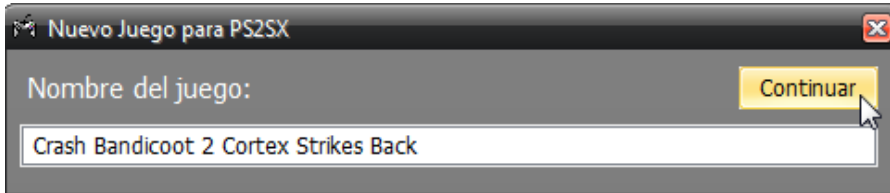
Para instalar el primer juego damos clic en:



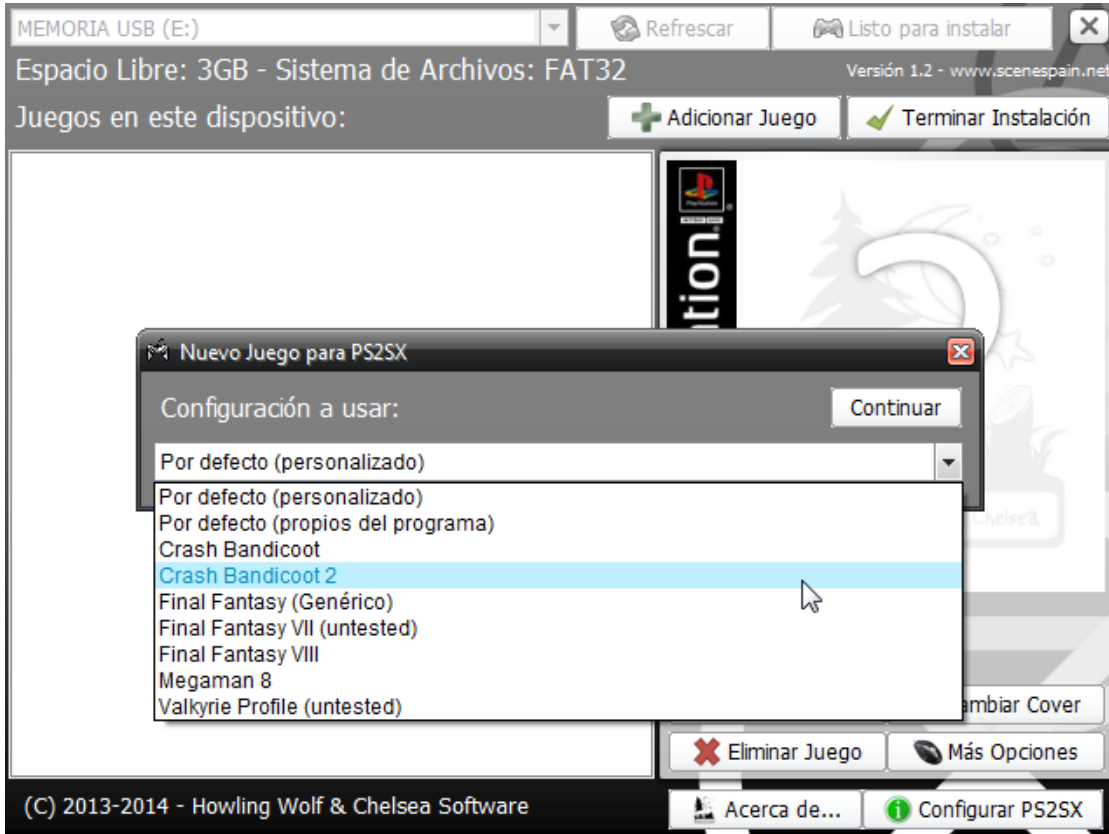
Seleccionamos el juego que queremos instalar y damos clic en "Abrir"



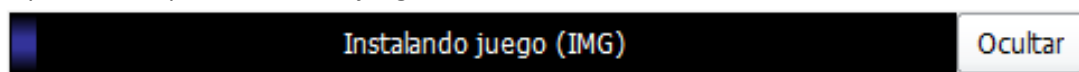
Decidimos el nombre del juego y damos “Continuar”



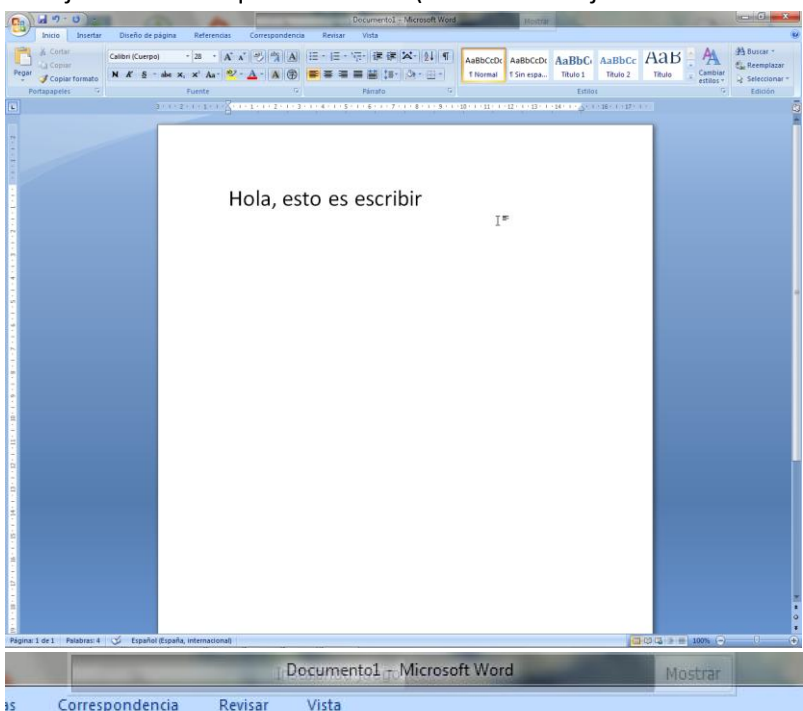
Seleccionamos una configuración de la lista, si no existe, damos en “Por Defecto”, de existir configuración para el juego, la seleccionamos.



Esperamos a que se instale el juego



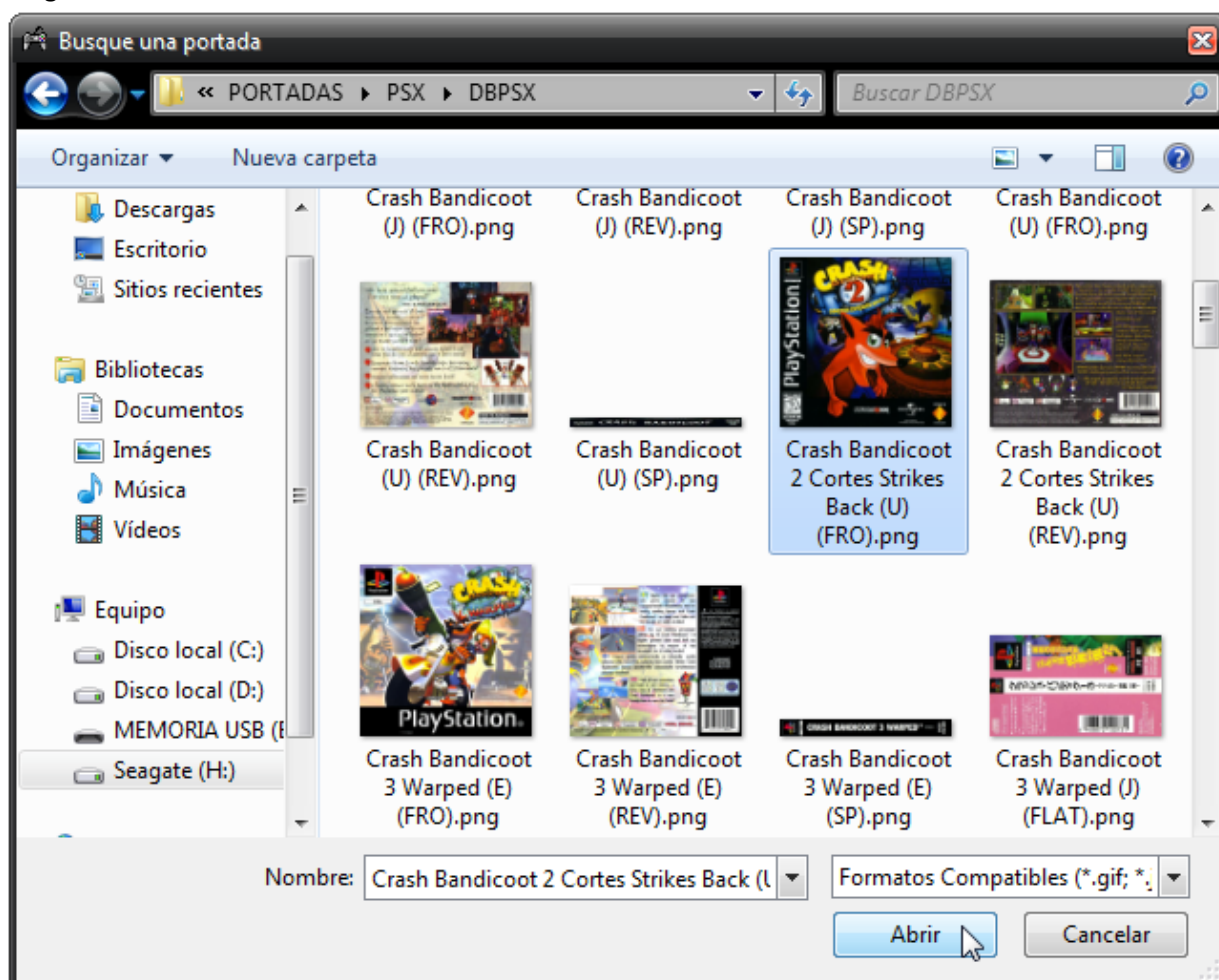
NOTA: La barra de progreso tiene un botón de “Ocultar” esto nos permitirá “Transparentarla” y verla mientras trabajamos en cualquier otra cosa (miren acá abajo en el nombre del documento):



Como ya teníamos configuración para este juego, solo queda cambiarle la cover.

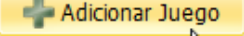


Luego de seleccionar la cover damos "Abrir"

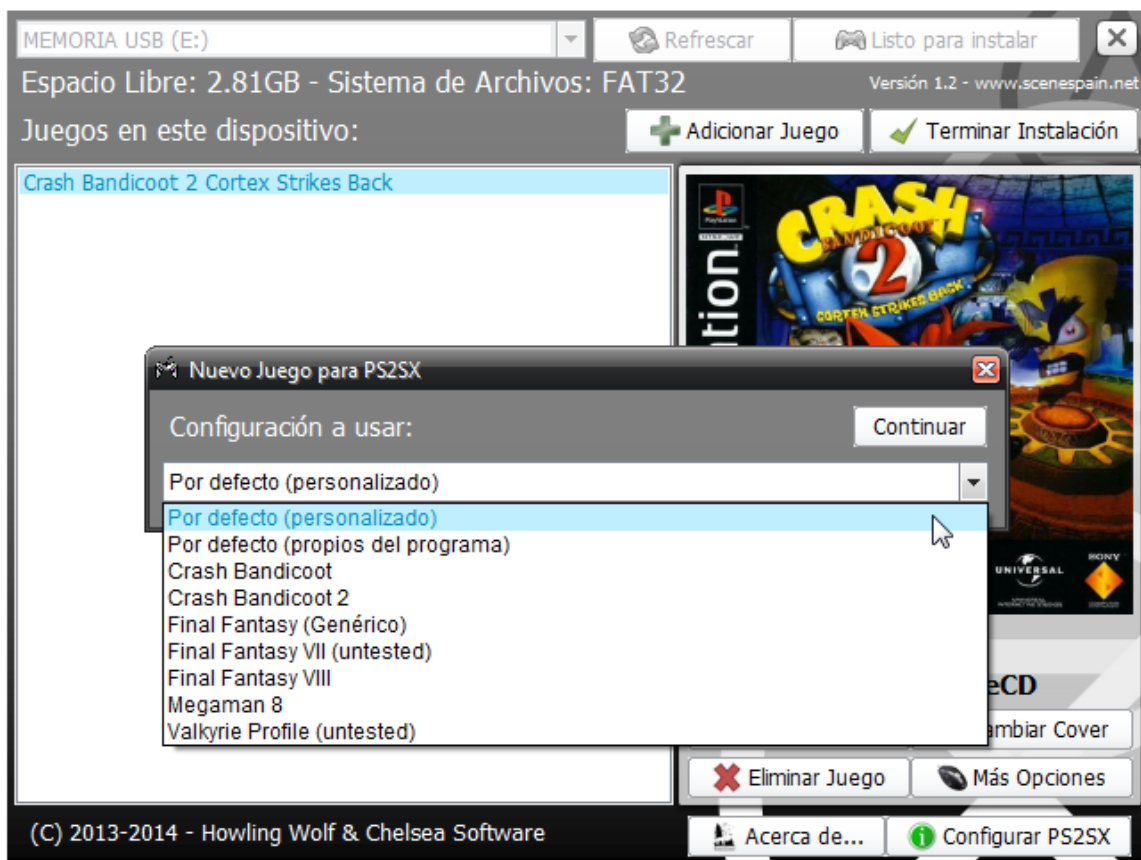


Listo, juego instalado.



Si queremos poner otro juego damos clic en  una vez más.

Ahora voy a instalar el “Tales Of Destiny”, pero, hay un pequeño problema, no tengo configuración para dicho juego. En ese caso voy a seleccionar “Por defecto (personalizado)” que son las que configuramos en el botón “Configurar PS2SX”, las propias del programa son las que traía la primera vez que lo abrimos.

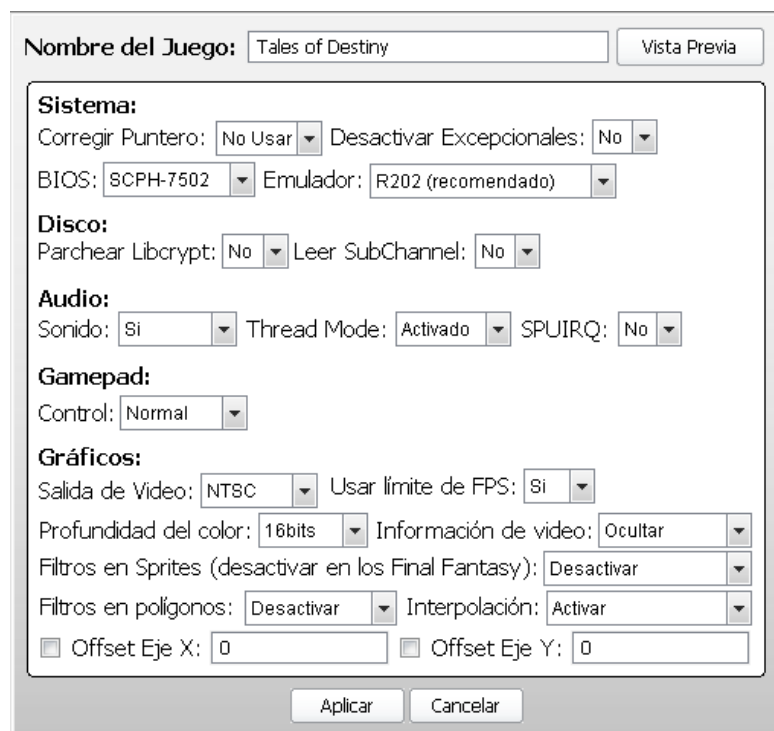


Una vez instalado seleccionamos la cover y luego nos dirigimos a “Propiedades”:

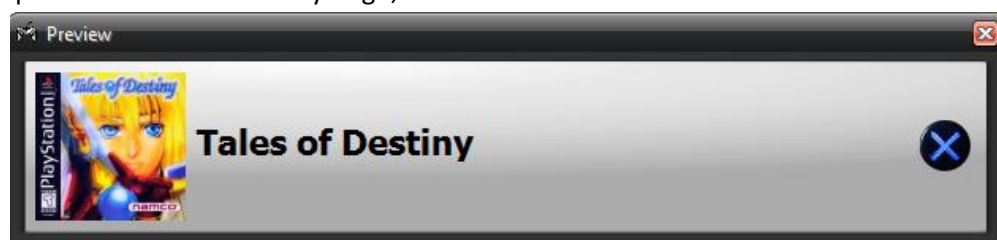




En propiedades decidimos la configuración que le aplicaremos al juego, incluso podemos decidir qué versión del emulador usaremos:



El botón “Vista Previa” nos permitirá ver cómo se verá el juego en nuestro PlayStation 2, así nos aseguramos que el nombre no sea muy largo, etc.



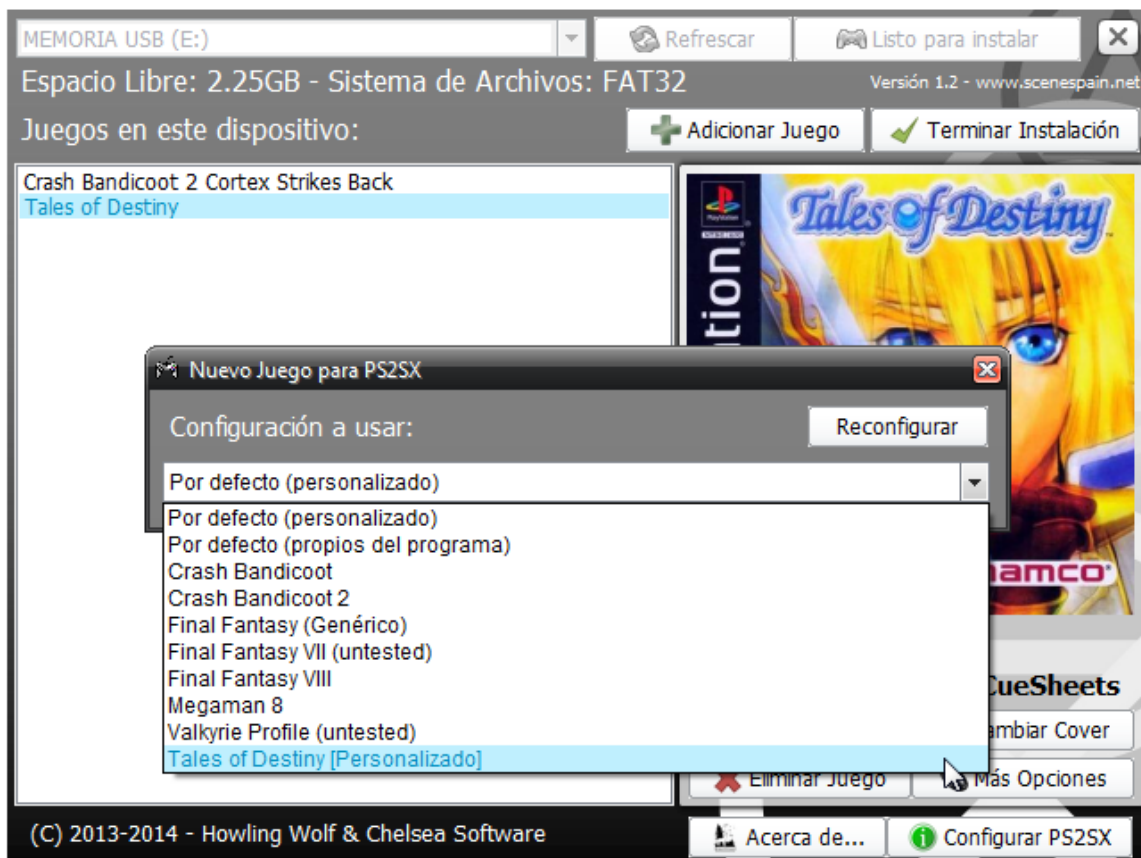
Si ya tenemos todo listo, damos clic en “Aplicar”

En el caso de este juego, yo cambié el emulador a “R198” y desactivé los filtros gráficos.

Si queremos guardar esa configuración en nuestra lista de configuraciones predeterminadas, vamos a “Más Opciones” y seleccionamos “Guardar Configuración en Predeterminadas”:



De esa forma, si en algún momento queremos guardar el juego, podremos aplicarle esa misma configuración sin problemas:



Todas las configuraciones que guardemos se almacenarán en: "C:\PS2SX\CFGCUSTOM"

Si queremos, podremos compartir nuestras configuraciones por toda la red y así pasamos menos trabajo a la hora de hacer funcionar un juego correctamente.

Luego de instalar los juegos, vamos a decidir el BIOS que usaremos para explorar nuestras Memory Cards.

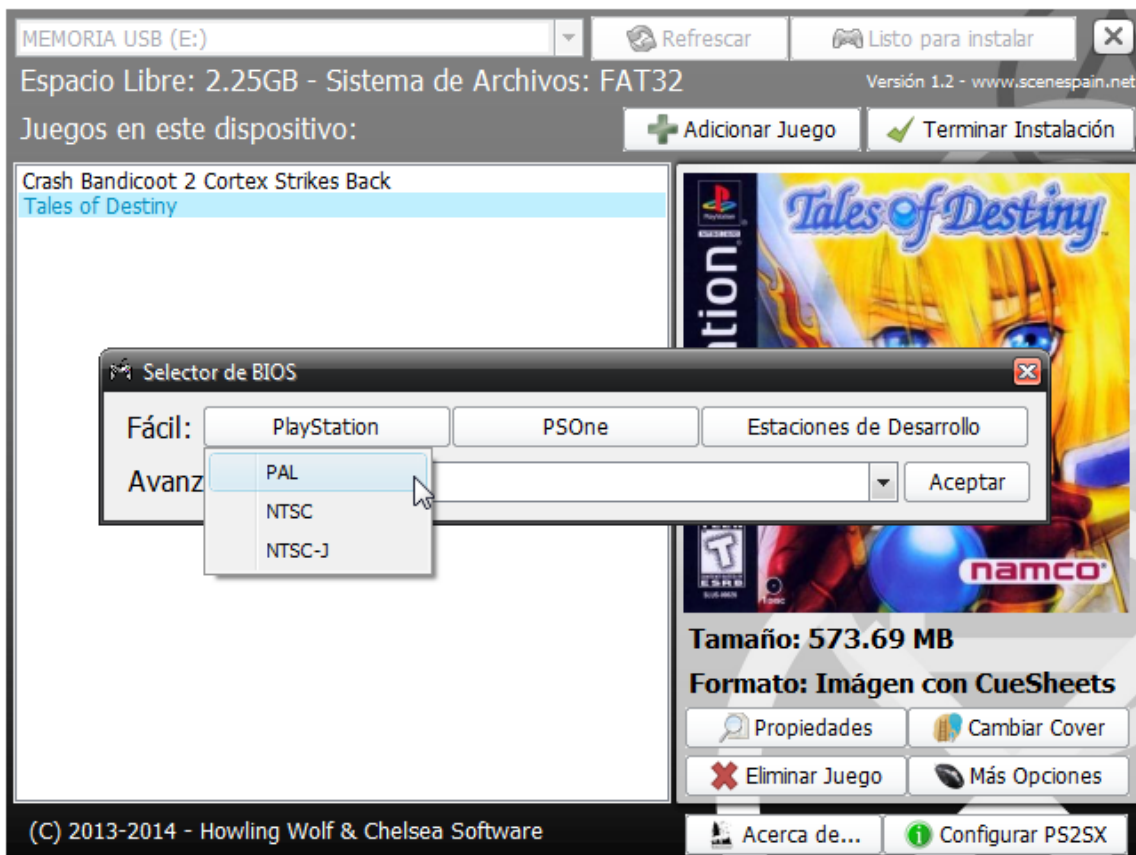
NOTA: Cada juego usa un BIOS por separado que se decide en sus propiedades. El BIOS para las Memory Cards es el que usaremos a la hora de "Copiar" y "Eliminar" nuestras salvas.



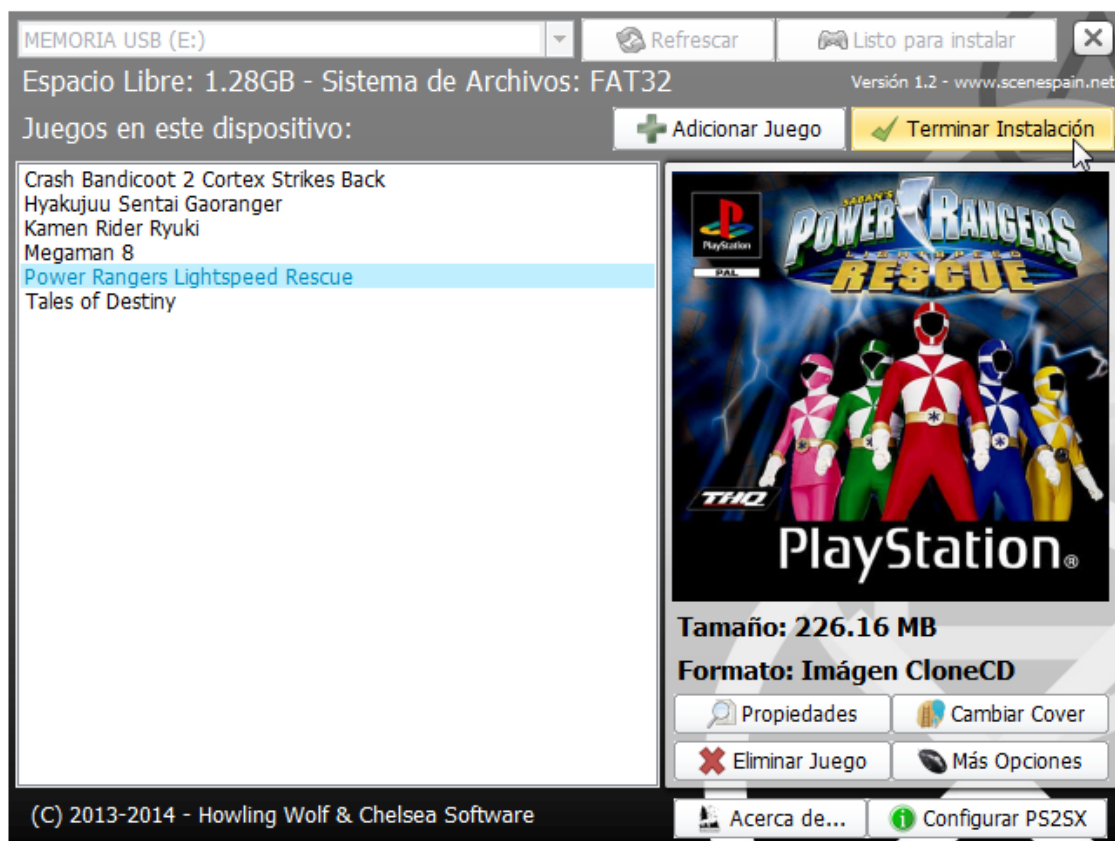
El BIOS lo podremos decidir a lo “pro”, seleccionándolo por el modelo de la consola:



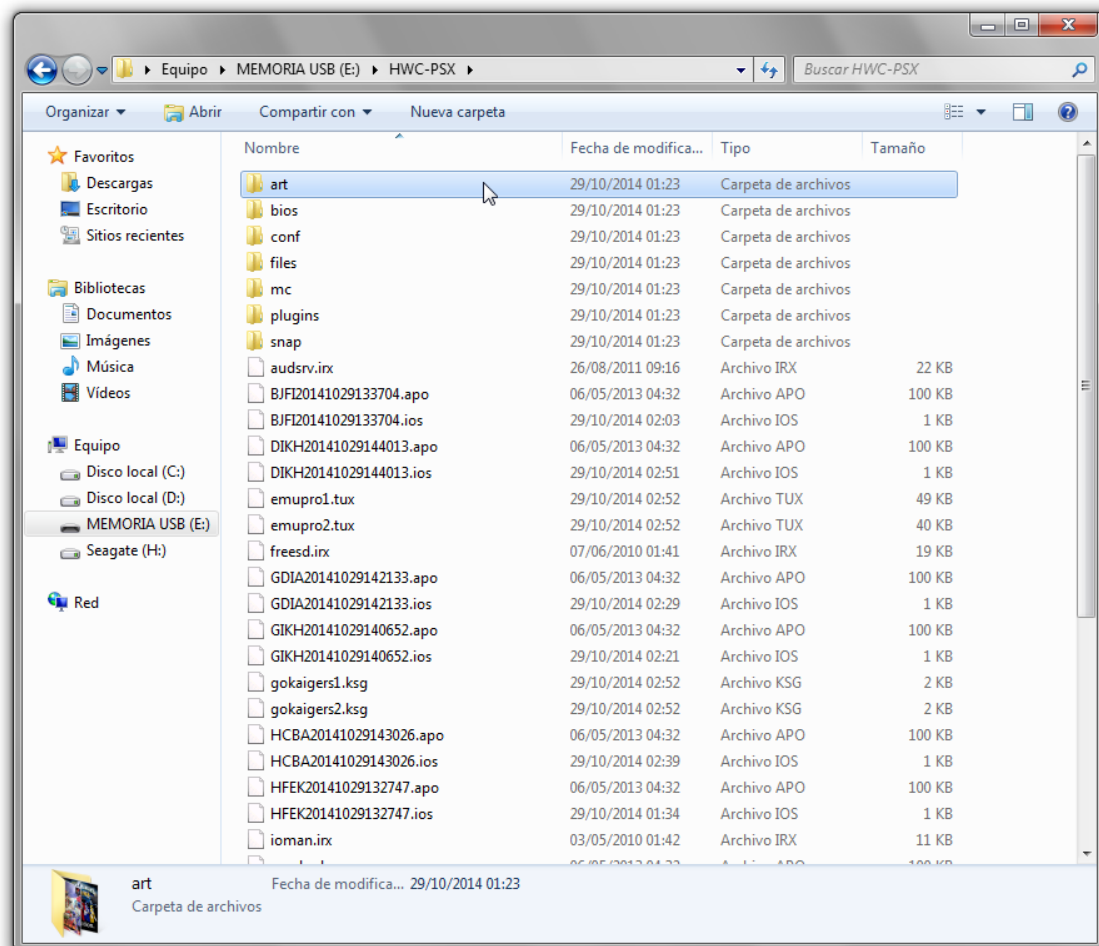
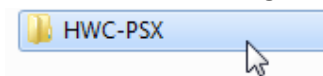
Ó a lo sencillo por el tipo de consola (PlayStation NTSC/PAL/NTSC-J, PSOne ó Modelos de desarrollo)



Luego pueden instalar cuantos juegos quieran, solo recuerden que luego de instalarlos todos deben dar clic en “Terminar Instalación”



Toda la instalación se guarda en el dispositivo dentro de una carpeta llamada “HWC-PSX”:





## Cargando los juegos en el PlayStation 2:

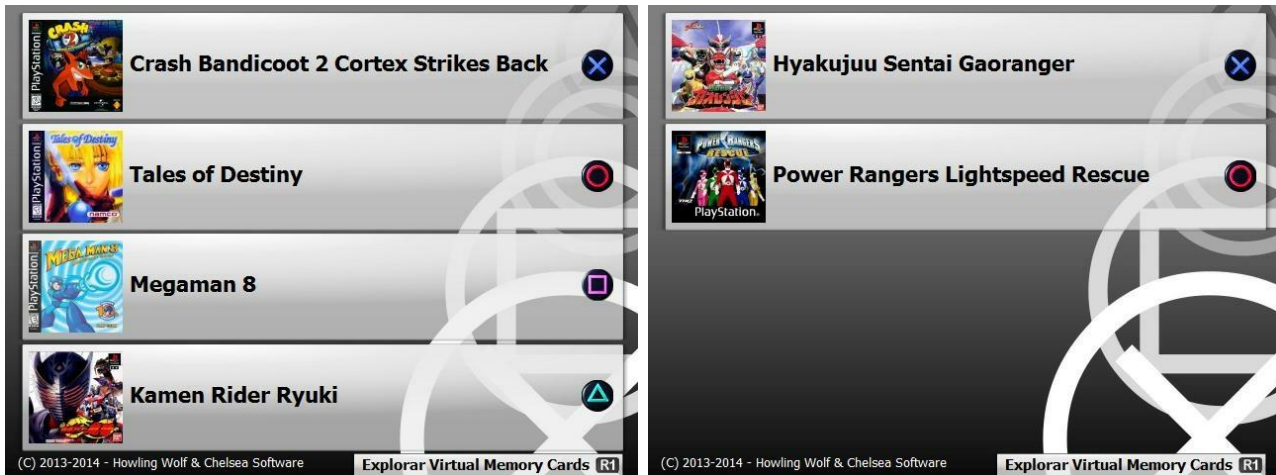
Una vez terminada la instalación solo queda poner la memoria ó disco duro en nuestro PlayStation 2 y cargar el archivo "hwc-psx2sx.elf" que se proporcionó con el emulador.

Hay varios métodos para esto. Puedes lanzarlo usando "uLaunchELF", "FreeMcBoot", etc.

Para los que no tengan mucha habilidad, se les ha proporcionado un archivo llamado "FREEMCB.CNF"

Peguen "hwc-ps2sx.elf" y "FREEMCB.CNF" en su memoria flash y inicien su PS2 con ella conectada en algún puerto USB, así el emulador auto-cargará con la consola.

Una vez que cargue el emulador, veremos nuestros juegos ordenados de 4 en cuatro y divididos en varias páginas.



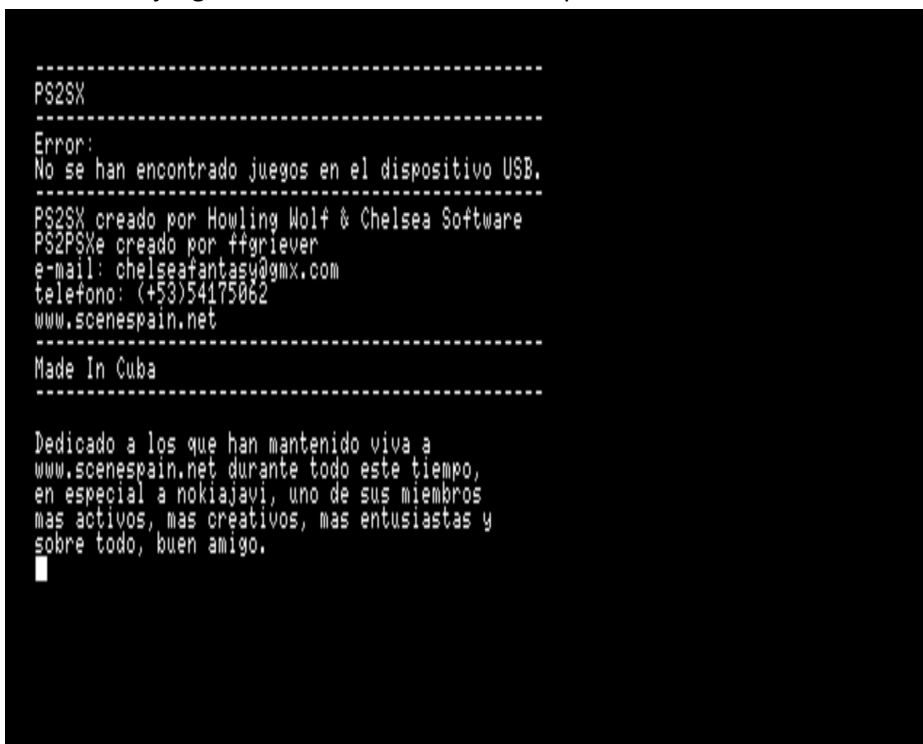
Los controles son los siguientes:

X, O, [], /\ : Cargar el juego correspondiente.

Izquierda y Derecha: Cambiar de Página

R1: Explorar las VMC

De no haber juegos en el USB se mostrará esta pantalla:



Si vamos a explorar las VMC nos toparemos con el añorado menú de PSX:



Allí seleccionamos "Memory Card" y dentro podremos copiar y eliminar juegos tal como en un PSX:



Los controles dentro del emulador son los mismos que los de PS2PSXe:

Captura de Pantalla = L1 + L2 + R1 + R2 + triángulo + círculo

IGR (In Game Reset) (o sea, salir del juego): L1 + L2 + R1 + R2 + arriba



## **Créditos:**

### **PS2SX:**

Creado por: Howling Wolf & Chelsea Software

Código: Howling Wolf Naru-José

Colaboración y Testeo: Chelsea\_Fantasy, nokiajavi

### **PS2PSXe:**

Código: ffgriever

### **uLaunchELF:**

Código: dlanor

### **RadShell:**

No encontré los nombres de sus creadores por ningún sitio, mis disculpas por no nombrarlos aquí.

## **Agradecimientos:**

nokiajavi por el apoyo dado todo este tiempo y por betatestear

ibisjc por el betatesteo que han hecho, que aunque ha sido poco ha sido de ayuda

A todos ustedes, por usar este programa

Howling Wolf & Chelsea Software

2013 – 2014

Made In Cuba